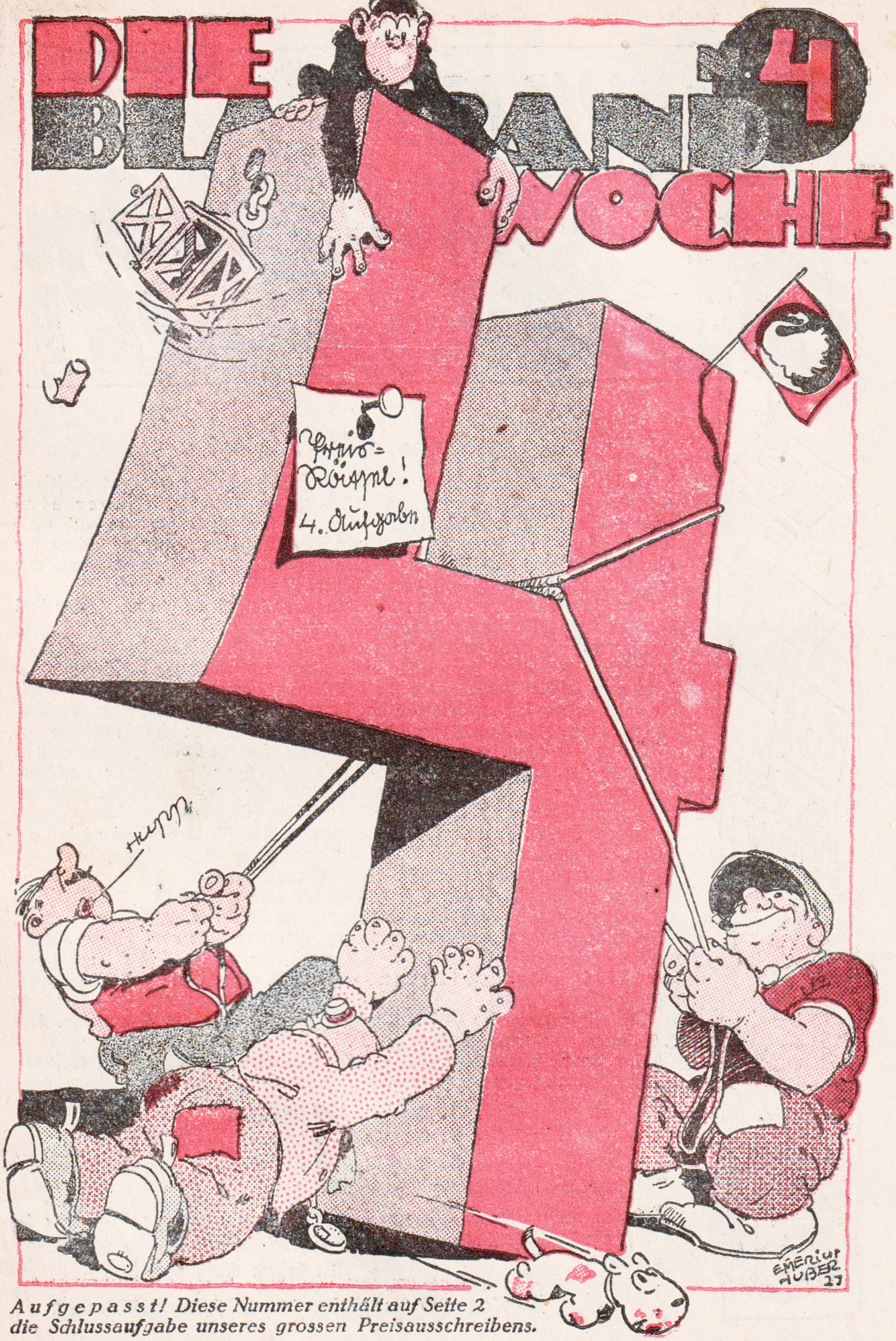



*Aufgepasst! Diese Nummer enthält auf Seite 2 die Schlussaufgabe unseres grossen Preisausschreibens.*




## Meine lieben Kinder!

In dieser Nummer bringen wir die **Schlußaufgabe unseres Preisausschreibens**, das sich über vier Nummern erstreckte. Jeder einzelne Teil dieses Preisausschreibens war für sich lösbar und auch diese Teillösungen sind mit Preisen bedacht worden. Für die Lösung der heutigen Aufgabe, die also die Gesamtlösung darstellt, kommen, wie wir bereits wiederholt mitgeteilt haben, **höhere Preise** zur Verteilung.

Der Inhalt unseres Preisausschreibens war folgender: In den letzten drei Nummern der „Blauband=Woche" befanden sich an zwei verschiedenen Stellen des Textes, also auf zwei verschiedenen Seiten, Bestandteile einer Verszeile. Diese zwei Teile einer Verszeile solltet ihr auffinden. Die nicht ganz leichte Aufgabe war für den Aufmerksamen doch gut lösbar, weil die betreffenden Wörter keinen Sinn innerhalb der anderen Wörter ergaben; es sah so aus, als ob der Setzer diese Wörter aus Versehen hingestellt hätte.

Auch in der heutigen Nummer findet ihr wiederum an zwei verschiedenen Stellen des Textes diese beiden Bestandteile einer Verszeile, die, nachdem ihr sie aufgefunden habt, zu einer ganzen Verszeile zu vereinigen sind.

Unsere Schlußaufgabe besteht nun darin, daß ihr die in diesen vier Nummern gefundenen Verszeilen — hoffentlich habt ihr die Verszeilen aus den vorhergehenden drei Nummern gut aufgehoben! — **zu einer sinngemäßen, aus vier Zeilen bestehenden Strophe zusammensetzt.** Diese vierzeilige Strophe schreibt ihr auf die Rückseite einer Postkarte unter Hinzufügung eurer Adresse und der Firma, von der eure Eltern „Blauband — frisch gekirnt" beziehen. Zu adressieren ist die Postkarte: An die Redaktion der „Blauband=Woche", Berlin W 35, Kurfürstenstraße 34.

Die Einsendung der Gesamtlösung muß spätestens am **Sonnabend, den 4. Februar**, in unseren Händen sein.

Für die fleißigen Leser und Leserinnen, denen die Lösung der Gesamtaufgabe gelingt, setzen wir folgende Preise aus:

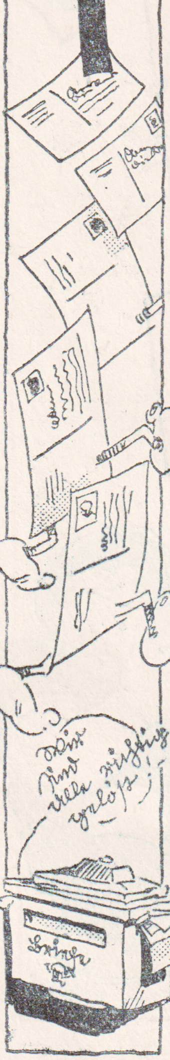
**1. Preis: 150 Mark,**
**2. Preis: 75 Mark,**
**3. Preis: 50 Mark.**

Außerdem 50 Trostpreise à 10 Mark.

Laufen mehr richtige Lösungen ein, als Preise vorhanden sind, so entscheidet ein Berliner Notar über die Preisträger. Diese Entscheidung ist unwiderruflich.

Mit bestem Gruß

**Verlag und Redaktion der „Blauband=Woche".**





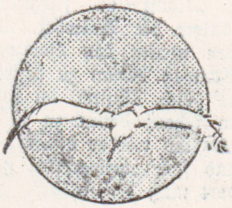
# DIE NACHT AUF DEM WALFISCH.

NACH GERSTÄCKER.

(1. Fortsetzung)

In diesem Augenblick hatten die anderen Boote zuviel mit sich selber zu tun, um darauf achten zu können. Die rudernden Matrosen aber, die mit dem Gesicht nach rückwärts im Boote saßen und den veränderten Kurs ihrer Kameraden sahen, konnten sich leicht denken, daß dort ebenfalls Wale aufgekommen waren, und hatten nicht das mindeste dagegen, einen Konkurrenten bei ihrer Hetze los zu werden. Ueberdies befanden sie sich näher bei den Walen, als sie im Anfang gedacht hatten. Die Tiere waren plötzlich nach unten gegangen und eine Zeitlang dort geblieben, während die Boote, so rasch sie konnten, ihren Kurs beibehielten, tauchten aber plötzlich kaum dreißig Schritt vor ihnen wieder empor. Ein Wal kam sogar in Wurfnähe des ersten Harpuniers, dessen Bootssteuerer denn auch sein Eisen augenblicklich an ihm festwarf. Die anderen beiden kamen ebenfalls fest, ehe sie zehn Minuten gelaufen waren; das Eisen des zweiten Bootes riß aber wieder aus, und der Wal ging tief, so daß das zweite Boot, jetzt außer dem Bereich der anderen Wale, dem dritten folgte und dessen Beute zu sichern suchte, was ihm auch nach einiger Anstrengung gelang. In voller Flucht gingen nun die harpunierten Wale gerade nach Norden, die Boote hinter sich her reißend, so daß die Wellen an ihrem Bug hoch emporschäumten, bis es dem dritten Harpunier zuerst gelang, seine Lanze zu werfen und dem Wal den Todesstoß zu geben. Der erste Harpunier wurde wohl noch ein paar Kilometer weit mit fortgenommen, tötete aber dann den Wal ebenfalls und blieb liegen, um das Schiff zu erwarten. Mit dem gewaltigen Tier im Schlepptau wäre es ihm nicht möglich gewesen zu rudern. So weit hatten sie sich übrigens von ihrem Schiff entfernt, daß sie den Rumpf schon nicht mehr über Wasser sahen.

Die drei anderen Boote sahen sich jetzt auch, freilich vergebens, nach dem vierten um, das ihnen ganz aus Sicht gekommen war, und suchten rund um sich her das vielleicht



gesetzte hellere Segel irgendwo zu erkennen. Es blieb verschwunden, und sie trösteten sich damit, daß sie es von Bord und den Masten aus wohl jedenfalls im Auge behalten hätten und genau die Richtung kennen würden, die es genommen.

Der „König Harold" war aber keineswegs ein sehr schneller Segler, und der Nachmittag ging darüber hin, bis es ihm gelang, zu den beiden Walen aufzukreuzen und sie an den Seiten seines Bordes zu befestigen. Der zweite Harpunier war schon früher an Bord zurückgekehrt, um mit der also vergrößerten Mannschaft das Schiff leichter regieren zu können. Ein Mann wurde jetzt wieder mit dem Fernglase nach oben geschickt, um festzustellen, wo das vierte Boot läge, damit man ihm, falls es ebenfalls einen Wal hätte, lieber alle anderen Boote zu Hilfe schicke, um die Beute ins Schlepptau zu nehmen.

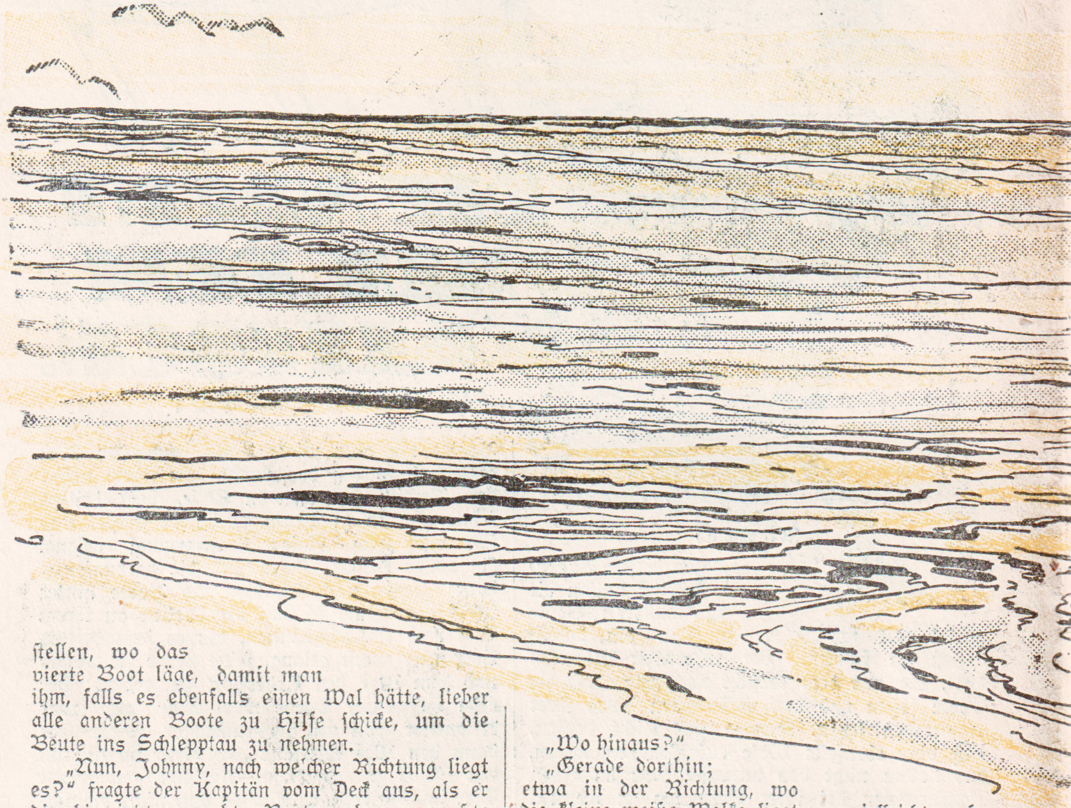
„Nun, Johnny, nach welcher Richtung liegt es?" fragte der Kapitän vom Deck aus, als er die bis jetzt gemachte Beute geborgen wußte und nun auch dem anderen Boot seine Aufmerksamkeit zuwandte; „ist es weit von hier?"

„Kann es nirgends finden, Kapitän!" lautete die Antwort, und der Mann begann von neuem den Horizont um den ganzen Kompaß herum zu bestreichen.

„Ach, Unsinn, du brauchst nicht windwärts zu sehen; dahin zu ist es nicht!" rief der Kapitän wieder hinauf; „laß die Sonne rechts und such' aufmerksam nach Süden hinüber — dort muß es liegen."

Der Mann gehorchte der Weisung, schaute aber ohne ein scheinbares Ergebnis so lange durch das Glas, bis der Kapitän endlich ungeduldig wurde, selber auf die Schanzkleidung sprang und die Strickleiter hinaufstieg, um nach dem Boot auszuschauen. Er fing doch an, unruhig über dessen Verschwinden zu werden.

„Da drüben ist es mir schon ein paarmal so vorgekommen, Kapitän," sagte der Mann, dem er das Glas abgenommen, während er nach Süd-Südwest hinunter deutete, — „als ob ich einen etwas dunkleren Punkt auf dem Wasser erkennen könnte. Wenn ich aber genauer hinsah, war es immer wieder verschwunden."



„Wo hinaus?"

„Gerade dorthin; etwa in der Richtung, wo die kleine weiße Wolke liegt —, vielleicht noch In Stadt und Land ein wenig mehr nach Westen."

Der Kapitän folgte der angegebenen Richtung eine Zeitlang mit dem Glase, schüttelte dann den Kopf und fing an, weiter zu suchen. Aber vergebens blieb er oben, bis die Sonne hinter dem Horizont sank und dabei alle, auch die geringsten Gegenstände auf das klarste und deutlichste hervortreten ließ. Er konnte nicht das mindeste von dem Boote bemerken, das doch auch jedenfalls um diese Zeit, wo es wußte, daß man es besonders mit dem

Glase suchen würde, sein Segel hätte setzen müssen. Denn dessen weißer Schein leuchtet dann weiterhin über das Wasser. Auch der erste Harpunier war jetzt nach oben gekommen; — dem Boote mußte jedenfalls ein Unglück zu-

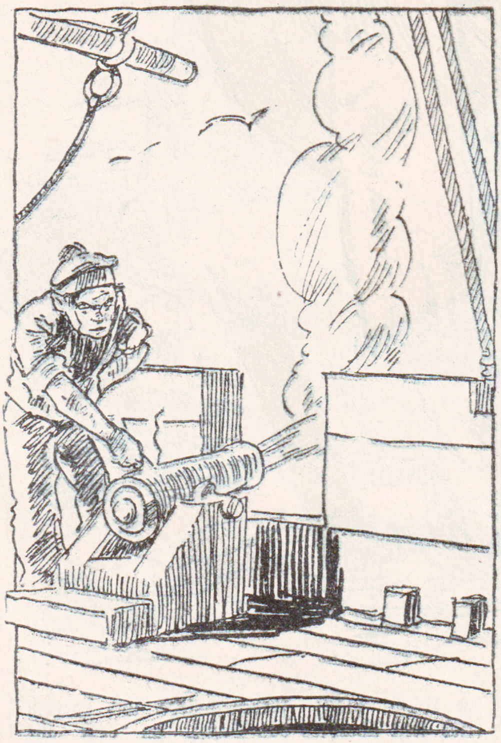



gestoßen sein, und die Leute fingen an besorgt zu werden. Aber auch der Harpunier konnte durch das ihm gereichte Glas nicht das mindeste erkennen, was einem Boot oder Segel glich, und die jetzt rasch einbrechende Dämmerung, der die Nacht in jenen Breiten auf dem Fuße folgt, machte ein weites Ausschauen bald unmöglich.

Dem Kapitän des „König Harold" blieb aber keine Wahl, was er in diesem Falle zu tun habe. Auf und ab kreuzen konnte er schon der längsseits genommenen Wale wegen nicht. Hätte er aber nur eine Richtung gewußt, wohin er halten solle, würde er doch vielleicht selbst die Beute im Stich gelassen haben, um seine verlorenen Leute wieder aufzufinden. So aber hatte er noch immer die Hoffnung, daß er sie in Lee (in der Seemannsprache die Seite, wohin der Wind bläst) finden würde, und dorthin trieb jetzt überdies das Schiff, an dem alle

Segel aufgegeit (zusammengezogen) waren, mit dem Passat und der Aequatorialströmung. War dann am nächsten Morgen noch nichts vom Boote zu sehen, so konnte er, was über Nacht von den Walen noch nicht eingeschnitten worden war, mit einer darauf gesteckten Flagge zurücklassen und nach dem verlorenen Boot umherkreuzen. Lieber Gott, immer ein verzweifelter Versuch, verlorene Boote wieder anzutreffen! Die See ist so entsetzlich groß, und hatten die Leute wirklich ihr Boot verloren und schwammen auf dem Wasser — wo sie finden? Es wäre das auch eben nur geschehen, um sich selber nicht den Vorwurf machen zu müssen, daß man einen Teil der Kameraden leichtsinnig aufgegeben habe.

Die höchste Wahrscheinlichkeit blieb immer, daß ein verwundeter Pottwal das Boot zertrümmert hatte und die Mannschaft nicht imstande gewesen war, sich solange mit Schwimmen an der Oberfläche zu halten. Die See war freilich ruhig genug, aber der furchtbare Hai wittert rasch das Blut eines geworfenen Wales. Und genau so wie hier jetzt sechs oder sieben dieser gierigen Burschen ihr Schiff umschwammen und ungeduldig das Anschneiden der Beute erwarteten, daran herumzerrten und doch die scharfen Fänge nicht in die riesige, zähe Masse einschlagen konnten, so waren sie auch



sicher dort aufgekommen, wo sich das andere vermißte Boot befand. Wehe den Unglücklichen, die, des schützenden Fahrzeugs beraubt, ihrem Heißhunger preisgegeben waren!

Freilich blieb noch immer die Möglichkeit, daß das unbeschädigte Boot durch die Jagd nur zu weit nach Lee zu verschlagen worden war, um so bald wieder aufrudern zu können. Ein Boot ist nur ein kleiner Fleck auf dem ungeheuren Ozean und kann mit dem besten Fernrohre wohl dem Auge entgehen.

Uebrigens mußten die Kameraden im Boot auch sehr wohl wissen, welcher Richtung sie zu folgen hatten. Um ihnen diese auch für die Nacht klar und deutlich anzugeben, wurden zwei Laternen auf dem Vor- und Haupttop befestigt, damit sie an dem Schiffe nicht etwa in der Dunkelheit vorbeiruderten. Nach Dunkelwerden, um Mitternacht und vor der Morgenwache, ließ der Kapitän außerdem die kleinen Kanonen lösen, die er auf Deck stehen hatte, um durch deren Schall dem Boote die Richtung anzudeuten. Aber umsonst, die Nacht verging und von den Vermißten war nichts zu hören und zu sehen.

Das Einschneiden der Wale ging indessen rüstig vor sich; der Speck war angestoßen und wurde mit einem besonders dazu eingerichteten Windewerk aufgeholt, und selbst das Auskochen begann zugleich mit dem Anbordnehmen, um keine Zeit zu versäumen und das unter der Linie sonst leicht in Verwesung übergehende Material aus dem Wege zu bekommen. Große, mit Streifen Speck genährte Fackeln hingen in einer aus Eisenbändern gefertigten Art von Käfig oder Netz über Bord und warfen ihren blutroten, flammenden Schein über ein wildbewegtes, reges Bild. Vor Mitternacht war der eine gewaltige Wal schon eingeschnitten. Mit dem schweren Speckhaken wurde der riesige Kopf, der im Wasser noch vom Rumpf getrennt worden war, ganz an Bord gehoben, so daß sich das Schiff unter der ungeheuren Last neigte, als er über die Seite kam.

Mit Tagesanbruch, als die ganze Mannschaft schon scharf an dem zweiten Wale arbeitete, mußten aber wieder ein paar von den Harpunieren, jeder mit einem Fernrohr, nach oben. Vergebens hatten sie schon bis Sonnenaufgang den Horizont nach jeder Richtung hin durchsucht und nichts entdecken können, als der Blick des ersten Harpuniers auf einen dunklen Punkt in dem jetzt hellblitzenden Wasser traf und diesen festhielt. Die Entfernung war aber selbst für das gute Glas zu groß, um etwas Genaueres unterscheiden zu können. Nichtsdestoweniger wurde der Kapitän gleich davon in Kenntnis gesetzt, der dann ebenfalls nach oben kam. Jedenfalls schwamm dort irgend etwas

auf dem Wasser, was es auch sein mochte, aber es lag zu windwärts. Sie mußten in der Nacht daran vorbeigetrieben sein. Um sich davon zu überzeugen, was es sein könne, wurde der zweite Harpunier mit seinem Boote beordert hinzufahren. Wenn es auch nicht das vermißte Boot war — denn so sah es nicht aus —, so war es möglicherweise ein toter Walfisch. Vielleicht konnte er auf die Spur der Verlorenen bringen, da der Fisch, wenn er von ihnen geworfen worden war, jedenfalls noch eine der Schiffsharpunen oder „Eisen" in sich trug.

Der Befehl wurde hinunter an Deck gerufen, und wenige Minuten später stieß das Boot schon vom Bord und schoß, von den vier kräftigen Riemen getrieben, pfeilschnell der Richtung zu, die ihm von dem Hauptmast aus durch den ausgehaltenen Korb fortwährend angedeutet ward. Der Kapitän aber blieb oben in den Rahen, um den einmal gefaßten Punkt nicht wieder aus dem Glase zu verlieren und den Erfolg des Bootes beobachten zu können.

Wohl eine halbe Stunde war es, nur den Zeichen vom Bord aus folgend, gerudert, ohne selbst etwas nach vorn wahrnehmen zu können, als endlich der vorn im Boot stehende Harpunier einen dunkeln Gegenstand gerade vor sich und dicht über dem Wasser zu erkennen glaubte. Der eingezogene Korb an Bord zeigte ihnen ebenfalls, daß sie die rechte Richtung hätten, und nicht lange mehr dauerte es, so rief der Harpunier plötzlich, indem er sich nach seinen Leuten halb umwandte und mit dem Arme nach vorn deutete:

„Greift aus, meine Burschen, greift aus! — Das ist bei Gott ein Mensch, der da auf einem Floß oder Boot oder sonst was steht! — Greift aus, denn wie mir scheint, kommen wir eben noch zur rechten Zeit!"

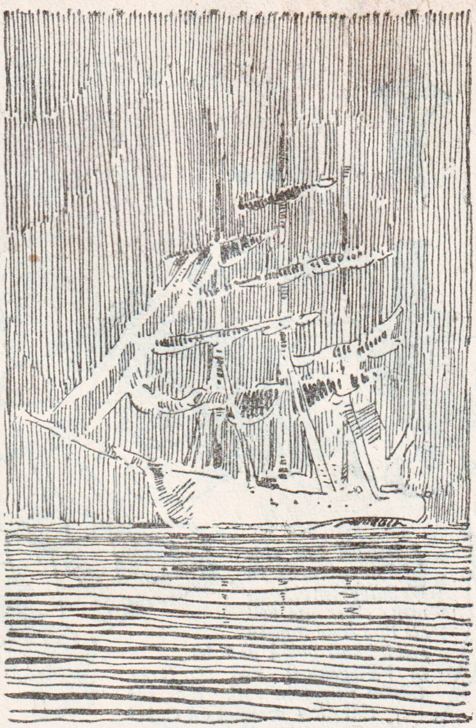
Er stieß ein lautes „Hallo" aus; aber kein Laut antwortete ihm. Die Matrosen legten nun alle Kraft in die Ruder, so daß sie sich fast zum Zerspringen bogen.

Das scharfgebaute, schlanke Fahrzeug schäumte seinem Ziel entgegen.

„Ein Mann! Ein Mann!" riefen aber auch die Leute jetzt im Boote, die neugierig den Kopf nach ihm wandten, und: „Alle Wetter!" brummte der Bootssteuerer, der ebenfalls mit dem Steuerriemen in der Hand hoch im Boot stand, „ich wette, das ist Patrick!"

„Patrick, beim Himmel!" rief auch jetzt der Harpunier —, „aber wo sind die anderen?"

Jede weitere Frage erstarb jedoch in den neuen Ausrufen des Staunens, als sie näher kamen und nicht allein wirklich den vierten



Harpunier, den jungen Iren Patrick, in dem Schiffbrüchigen erkannten, sondern auch fanden, daß er keineswegs auf einem Floß oder umgedrehten Boot, sondern auf einem toten Pottfisch kniete, der mit seiner Last einige Zoll unter der Oberfläche des Wassers lag.

Die linke Hand hatte er dabei um das kurze Tau einer noch in dem Speck steckenden Harpune geschlagen, was ihn allein auf seinem schlüpfrigen Stand gehalten. Mit der rechten hielt er den Harpunenstiel, den er von der Leine losgeschnitten, so krampfhaft umfaßt, daß er ihn nicht einmal lassen wollte, als das Boot heranschoß, und sich aller Arme nach ihm ausstreckten, um ihm hineinzuhelfen.

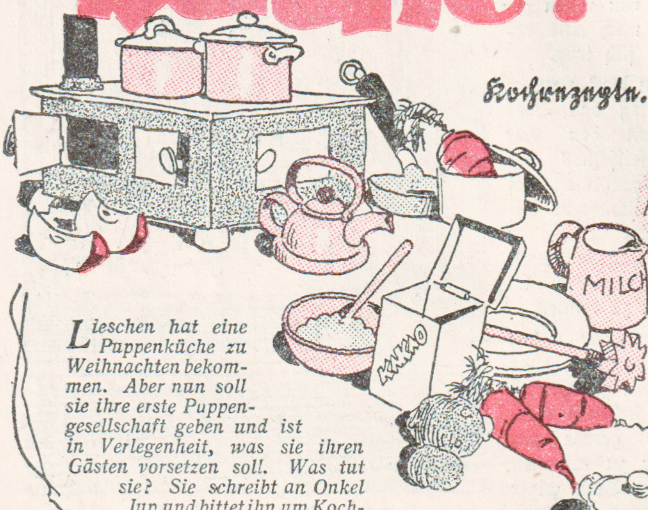
Der arme Kerl sah totenbleich aus und brachte keinen Laut über die Lippen, ja sein Blick schweifte wild und stier über die Kameraden hin, als ob er sie nicht mehr kenne. Wie mechanisch richtete er sich auf, um in das Boot zu steigen, brach aber dort, sobald er nur die festen Planken unter sich fühlte, ohnmächtig zusammen.

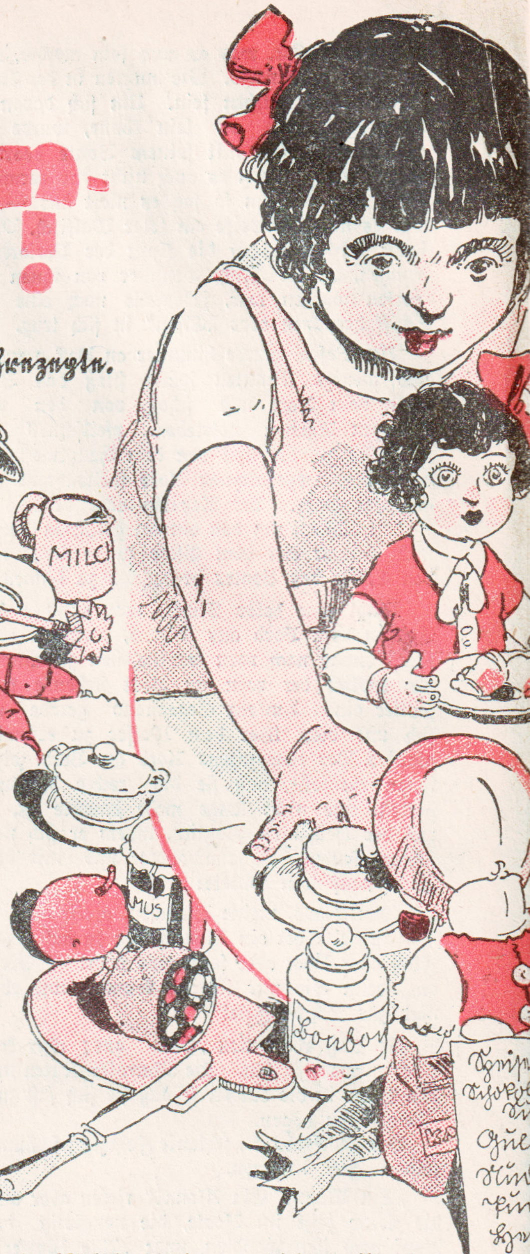
Er hatte eine furchtbare Nacht durchlebt, und wir müssen zu dem Augenblick zurückgehen, wo er mit seinem Boot die übrigen verließ, um den einzelnen Wal zu verfolgen.

(Fortsetzung folgt.)

# Die Puppen-küche!







Kochrezepte.



*Lieschen hat eine Puppenküche zu Weihnachten bekommen. Aber nun soll sie ihre erste Puppengesellschaft geben und ist in Verlegenheit, was sie ihren Gästen vorsetzen soll. Was tut sie? Sie schreibt an Onkel Jup und bittet ihn um Kochrezepte, ähnlich wie sie sich für Mutters Küche in jeder Nummer der „Blauband-Woche" befinden. Sofort hat der famose Jup ihren Wunsch erfüllt. Hier findet ihr diese Rezepte. Sie werden nicht nur Lieschen, sondern allen kleinen Mädchen sehr willkommen sein.*

**Milchsüppchen für das Puppenbaby.** *Das Töpfchen wird mit einem Esslöffel Wasser und einem Esslöffel kalter Milch gefüllt. Nun rührt man einen knappen halben Teelöffel Mehl darin recht glatt, stellt das Töpfchen auf die Herdflamme, gibt eine Prise Salz und ein bisschen Zucker hinein und rührt das Süppchen, bis es heiss wird und beim Kochen zu steigen beginnt. Nun wird es rasch vom Feuer genommen, damit die Suppe nicht überläuft.*

**Schokoladenpudding** *schmeckt allen Puppen und besonders der fleissigen Puppenköchin gut. 2 Esslöffel Milch und 1 Teelöffel Wasser rührt man mit einem kleinen Teelöffel Schokoladenpulver und einem halben Teelöffel Kartoffelmehl glatt und ohne Knötchen. Dann kocht man die Masse im mit Blaubandflöckchen fettig ausgestrichenem Töpfchen mit Zucker dick auf und stürzt den Pudding zum Erkalten auf eine Schüssel. Beim Verspeisen giesst die Puppenhausfrau ein wenig Milch als Sosse darüber.*

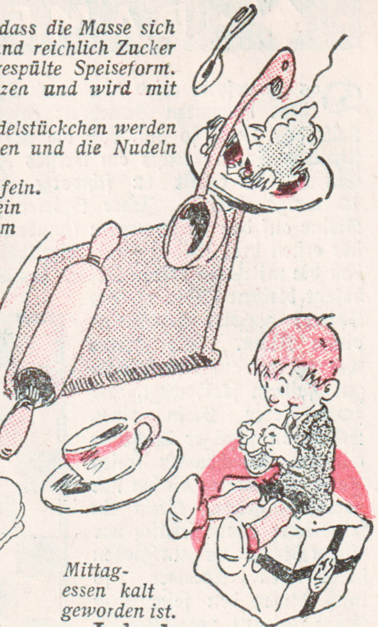
**Brotsuppe.** *Von altem Schwarzbrot und der Rinde wird ein Esslöffel voll auf dem Reibeisen fein abgerieben und im Kochtöpfchen mit 2 Esslöffeln Wasser, Salz und ein bisschen Kümmel dicklich aufgekocht. Man vergesse nicht, ein Häppchen Blauband hineinzutun, damit die Suppe auch gut schmeckt.*

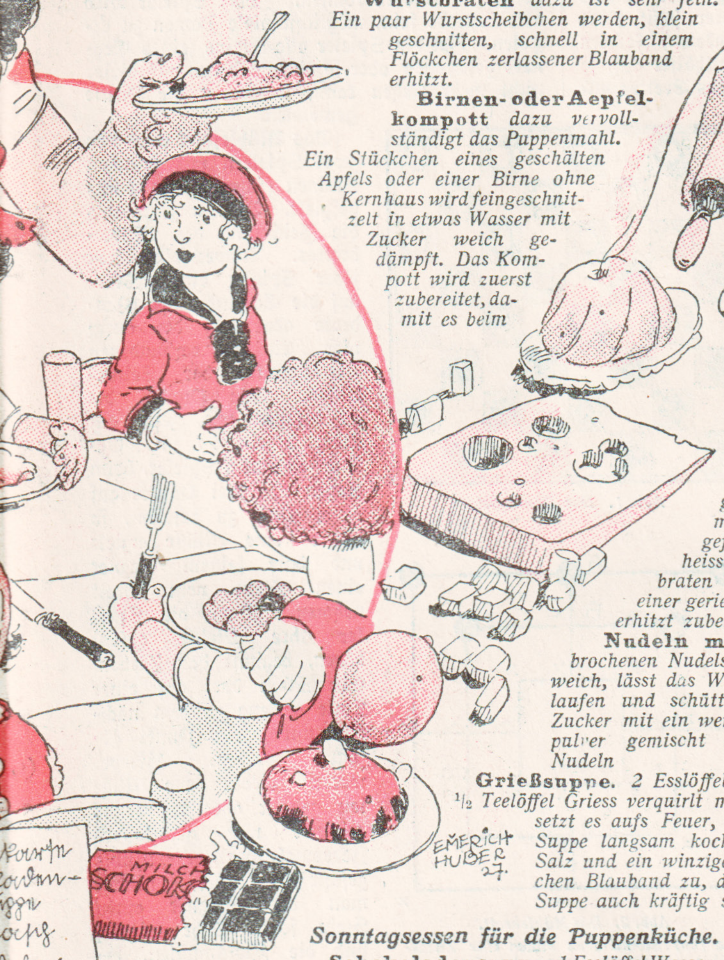
**Mohrrübengemüse.** *Eine sauber geputzte Mohrrübe wird, in kleine Scheibchen geschnitten, in Wasser mit Salz weich gedämpft. Dem Gemüsewasser gibt man ein wenig geriebene Semmel zum Dickwerden bei.*

**Griessflammeri mit Himbeersaft** *wird alle Tischgenossen erfreuen. Das Kochtöpfchen wird mit Wasser und Milch halbvoll gefüllt und die Flüssigkeit bis zum Kochen heiss gemacht. Nun*

*rührt man langsam und vorsichtig so viel feinen Griess hinein, dass die Masse sich verdickt. Dann schmeckt die kleine Köchin den Brei mit Salz und reichlich Zucker ab und schüttet den Pudding in eine kleine, vorher kalt ausgespülte Speiseform. Wenn er erkaltet ist, lässt er sich auf eine Schüssel stürzen und wird mit Himbeersaft verzehrt.*

**Nudeln mit brauner Butter.** *Kleine schmale Nudelstückchen werden in Salzwasser weich gekocht. Dann wird das Wasser abgegossen und die Nudeln mit ein wenig gebratener Blauband heiss begossen.*






**Wurstbraten** *dazu ist sehr fein. Ein paar Wurstscheibchen werden, klein geschnitten, schnell in einem Flöckchen zerlassener Blauband erhitzt.*

**Birnen- oder Aepfelkompott** *dazu vervollständigt das Puppenmahl. Ein Stückchen eines geschälten Apfels oder einer Birne ohne Kernhaus wird feingeschnitzelt in etwas Wasser mit Zucker weich gedämpft. Das Kompott wird zuerst zubereitet, damit es beim Mittagessen kalt geworden ist.*

**Leberbuletten.** *Ein kleines Stückchen Leberwurst, mit gekochter, geriebener Kartoffel vermischt, wird zu kleinen Buletten geformt und in der Pfanne in etwas heisser Blauband auf beiden Seiten gebraten. Dazu gibt es Kartoffelbrei aus einer geriebenen gekochten Kartoffel, die man, erhitzt zubereitet.*

**Nudeln mit Zimtzucker.** *Die klein gebrochenen Nudelstückchen kocht man in Salzwasser weich, lässt das Wasser ablaufen und schüttet feinen Zucker mit ein wenig Zimtpulver gemischt über die Nudeln.*

**Grießsuppe.** *2 Esslöffel Wasser, ½ Teelöffel Griess verquirlt man kalt, setzt es aufs Feuer, lässt die Suppe langsam kochen, fügt Salz und ein winziges Stückchen Blauband zu, damit die Suppe auch kräftig schmeckt.*




## *Sonntagsessen für die Puppenküche.*

**Schokoladensuppe.** *1 Esslöffel Wasser, 1 Esslöffel Milch verrührt man kalt mit ½ Teelöffel Schokoladenpulver, lässt die Suppe aufkochen und tut noch ein wenig Zucker zu, wenn es nötig ist.*

**Puppengulasch als Braten.** *Allerlei kleinste Fleischrestchen, von Mutti erbettelt, geben den Sonntagsbraten für die Puppen. Die Fleischstückchen werden mit gekochten Kartoffelstückchen gemischt in heisser Blauband gebraten.*

## *Zum Puppengeburtstag.*

**Kakao.** *1 oder 2 Esslöffel Milch, 1 Löffel Wasser, kocht man mit ⅓ Teelöffel Kakao und 1 Teelöffel Zucker auf.*

**Speise von Kuchenkrümeln.** *Fein ist eine Speise von Kuchenrestchen, entweder aus Mutters Kuchenresten oder vom Bäcker geholt. Die Kuchenkrümel werden mit Rosinen, Mandeln und Himbeersaft gemischt.*

# DAME UND MÜHLE

Das **Damespiel** wird von zwei Spielern auf dem bekannten Damebrett gespielt. Man stellt das Brett so auf, daß die sich gegenüber sitzenden Spieler rechts ein weißes Feld haben. Ein Spieler erhält 12 schwarze, der andere 12 weiße Steine. Jeder Spieler stellt seine Steine auf den 12 schwarzen (dunkelen) Feldern der ersten drei Reihen seiner Bretthälfte auf, so daß die mittleren beiden Reihen des Brettes unbesetzt bleiben (Abb. 1). Die Spieler ziehen abwechselnd einen Stein. Alle Steine werden nur auf den schwarzen Feldern fortbewegt, und zwar jeder Stein einen Schritt in schräger Richtung auf ein benachbartes freies Feld. Die Steine dürfen nur vorwärts gehen. Steht ein feindlicher Stein seitlich vor einem Steine des zum Ziehen berechtigten Spielers, so muß dieser den feindlichen Stein schlagen, vorausgesetzt, daß das Feld hinter dem feindlichen Stein unbesetzt ist. Der Stein wird mit dem eigenen Stein übersprungen und vom Brett genommen. Ist es möglich, mit dem schlagenden Stein gleichzeitig noch mehr feindliche Steine zu überspringen, so werden auch diese im gleichen Zuge geschlagen. Es ist üblich, daß die Steine nur vorwärts schlagen, daneben besteht jedoch die Regel, daß die Steine auch rückwärts schlagen dürfen, wenn die Spieler dies vereinbart haben. Versäumt ein Spieler das Schlagen, so wird ihm dieser Stein vom Gegner „geblasen", d. h. aus dem Spiele genommen. Das Schlagen eines Steines rechnet als Zug, das „Blasen" wird nicht angerechnet. Kann ein Spieler mit mehreren Steinen zu gleicher Zeit schlagen, so darf er sich nur einen Stein zum Schlagen wählen. Wenn ein Spieler mit einem Stein auf ein Feld der letzten Reihe vorgerückt ist, so wird dieser Stein zur Dame verwandelt. Man setzt zur Kenntlichmachung einen Stein darauf. Die Dame kann in einer Richtung auf den schwarzen Feldern vorwärts und rückwärts ziehen und schlagen, und zwar über beliebig viele freie Felder. Sie braucht beim Schlagen nicht auf dem Felde hinter dem geschlagenen Stein Platz zu nehmen, sondern kann weiter gesetzt werden. So kommt sie vielleicht wieder auf eine Felderreihe, auf der im gleichen Zuge weitere Steine geschlagen werden können. Jeder Spieler wird also bestrebt sein, möglichst viele Damen zu erzielen. Hat ein Spieler alle Steine seines Gegners geschlagen oder so eingeschlossen, daß dieser nicht mehr ziehen kann, so hat er die Partie gewonnen.

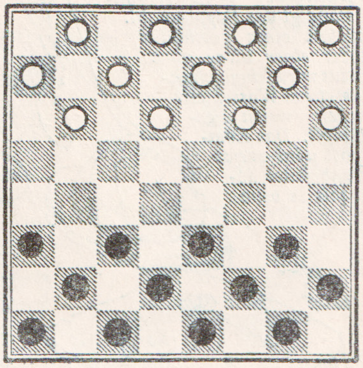


*Abb. 1. Das Damespiel.*

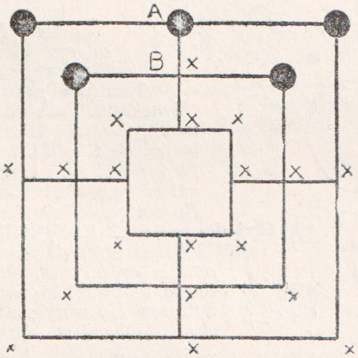
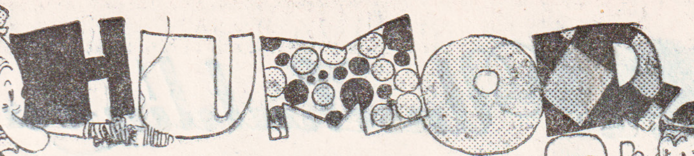



*Abb. 2. Das Mühlebrett.*

*Die fünf Steine oben bilden eine Zwickmühle. Jedesmal, wenn der Stein von A nach B oder umgekehrt gezogen wird, schliesst sich die Mühle.*

**Das Mühlespiel** wird von zwei Spielern mit je neun Steinen (schwarz und weiß) gespielt. Abb. 2 zeigt uns die Zeichnung des Mühlebrettes. Abwechselnd setzt jeder Spieler einen Stein auf die Eckpunkte der Quadrate oder auf die durch vier Linien verbundenen Mittelpunkte der Seitenlinien. Alle Punkte, die zu besetzen sind, zeigt auf Abb. 2 ein X an. Gelingt es einem Spieler, beim Setzen alle drei Punkte auf einer Linie zu besetzen, so hat er eine Mühle erzielt und darf seinem Gegner einen Stein vom Brett nehmen. Wenn die Spieler ihre Steine gesetzt haben, beginnt das Ziehen. Ein Stein darf auf einer Linie entlang zu dem nächsten unbesetzten Punkt gezogen werden. Hierbei werden wieder neue Mühlen gebaut oder bestehende geöffnet und geschlossen. Jedesmal, wenn eine Mühle geschlossen wird, nimmt man dem Gegner einen Stein fort. Sehr nützlich sind die Zwickmühlen, bei denen abwechselnd durch Oeffnen einer Mühle eine zweite geschlossen wird. Aus einer geschlossenen Mühle darf man dem Gegner einen Stein nur dann nehmen, wenn er nur noch drei Steine besitzt. Mit drei Steinen kann ein Spieler springen, das heißt er braucht nicht auf den Linien entlang zu ziehen, sondern kann jeden freien Punkt besetzen. Wer nur noch zwei Steine auf dem Brett hat oder nicht mehr ziehen kann, hat das Spiel verloren und setzt beim nächsten Spiel zuerst.



# HUMOR





### Ausweg.

Gast: „Wie hoch ist meine Rechnung?"
Kellner „Eine Mark 94 Pfennig. Aber ich kann nicht herausgeben. Sie können daher noch fünf Minuten Zeitung lesen."

### Der bedenkliche Name.

„Das Bier schmeckt abgestanden!" — Ja, dafür sind wir auch in einer Stehbierhalle."

### Pulver.

„Wer hat das rauchlose Pulver erfunden?"
„Ein Mann, dem seine Frau das Rauchen untersagte."

### Kunstverständnis.

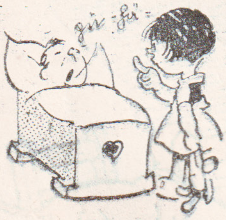


Junge zu seiner Tante, die vor einer Staffelei sitzt und malt: „Tante Frieda, wie bekommt man die scheußlichen Flecke wieder aus der schönen reinen Leinwand 'raus?"

### Immer im Beruf.

Fleischermeister: „Herr Rektor, ich möchte meine Jungens in der Schule anmelden. Hier sind sie. Jeder wiegt 50 Pfund."

### Die Altkluge.

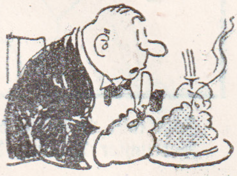


Das sechsjährige Lieschen zu ihrem weinenden Brüderchen in der Wiege: „Warum weinst du schon wieder. Komm' erst mal in mein Alter, dann wirst du schon eher Ursache haben."

### Unterhaltung vor der Schaubude.

„Nun, wie sind die Zwerge?"
„Riesig."

### Der Jubilar.

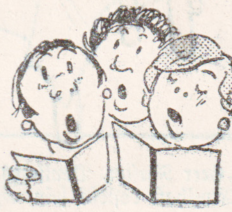


„Deine Kollegen wollen dir zu deinem Geburtstag ein Essen zu fünfzig Gedecken geben." — „Davon hab ich gar nichts. Mehr als für eine Person kann ich doch nicht essen."

### Das kluge Hänschen.

Hänschen zum weintrinkenden Vater: „Bitte, lasse mich auch mal trinken."
„Warte, bis du groß bist."
„Bis dahin hast du längst alles ausgetrunken."

### Musik.



„Warum tragen Sie im Hause Watte in den Ohren, aber nicht im Freien? Das ist doch umgekehrte Welt."
„Durchaus nicht. Ich habe Töchter, die Gesangunterricht nehmen."

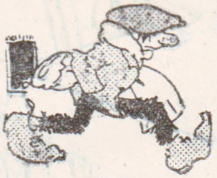
### Sparsam.

Besucher: „Alle Wetter, bei dir ist es aber kalt." — „Ja, ich heize immer nur für eine Person."

### Der kluge Schuster.

„Immer machen Sie mir die Stiefel zu eng."
„Damit Sie die Bezahlung nicht vergessen!"

### Zu viel verlangt.

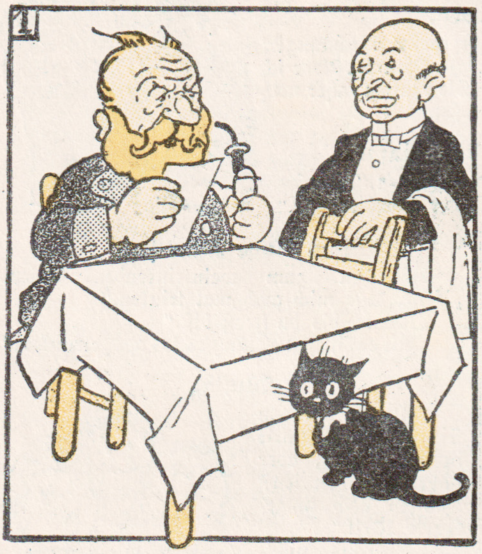


Dame auf dem Polizeibureau: „Kennen Sie Manteldiebe, Herr Wachtmeister?"
„Gewiß!"
„Bitte, schicken Sie doch einen nach der Konditorei, wo ich immer sitze. Ich möchte gern, daß er meinen alten Mantel mitnimmt. Dann kauft mir mein Mann einen neuen."

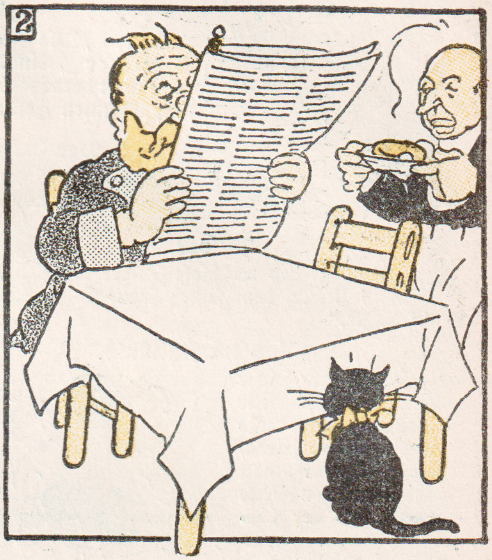
### Freie Bahn.

Paul und Karl sitzen im D-Zug.
„Der Zug hat's gut", meint Paul.
„Wieso?" fragt Karl.
„Da freu'n sich alle Beteiligten, wenn er durchgeht."

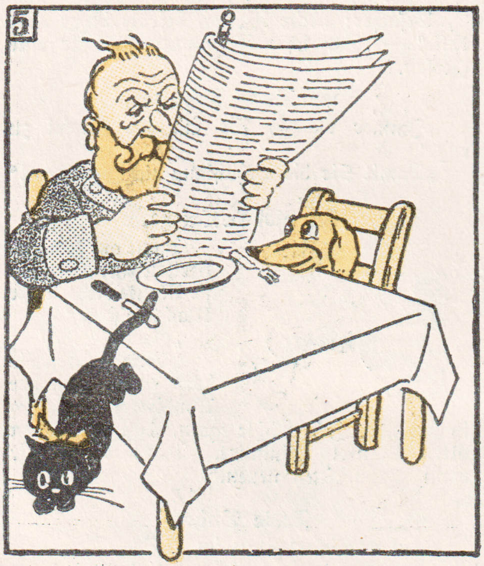
# Unschuldig verurteilt



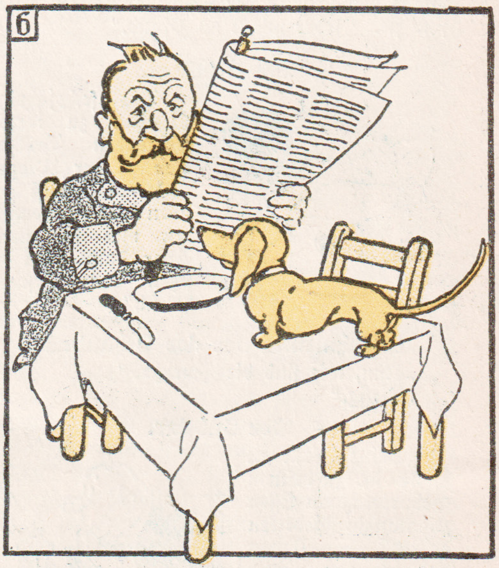

„Herr Förster, Deutsches Beefsteak – tadellos!“
Ernsthaft bestellt sein Essen Sauerkloß.




Dann nimmt er seine Zeitung und genießt
Gedruckte Worte, die er staunend liest.



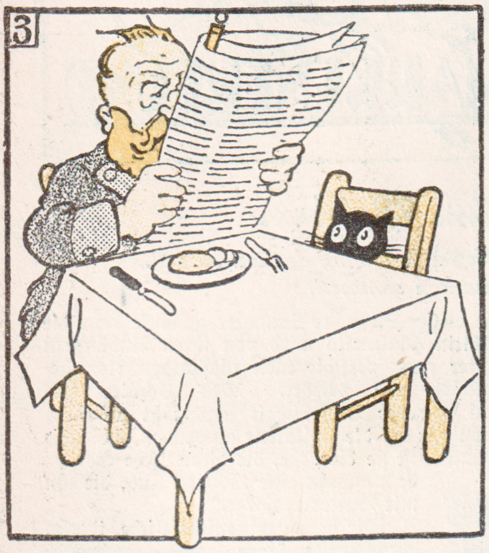

Unschuldig sperrt man einen Falschen ein, –
Oh, könnte ich doch bloß mal Richter sein!“



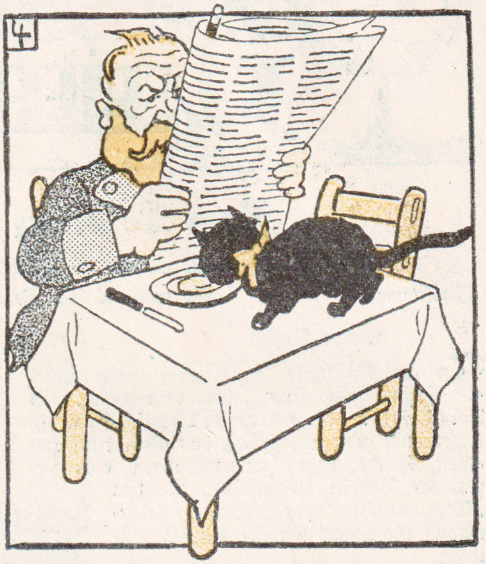

Jetzt will er essen, doch da ruft er: Weh'!
Verruchter Männe, deine Tat gesteh', –

# Film in acht Bildern

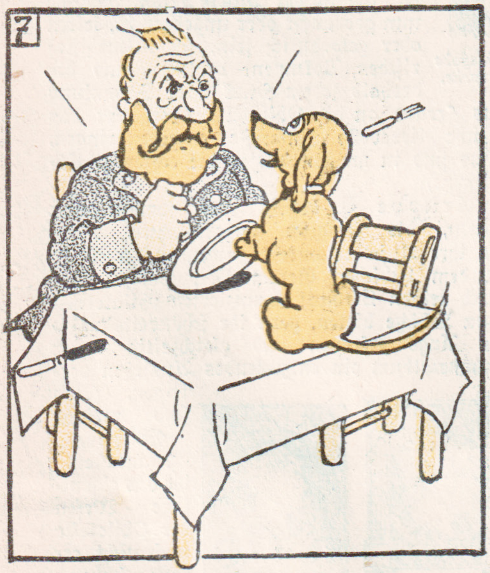




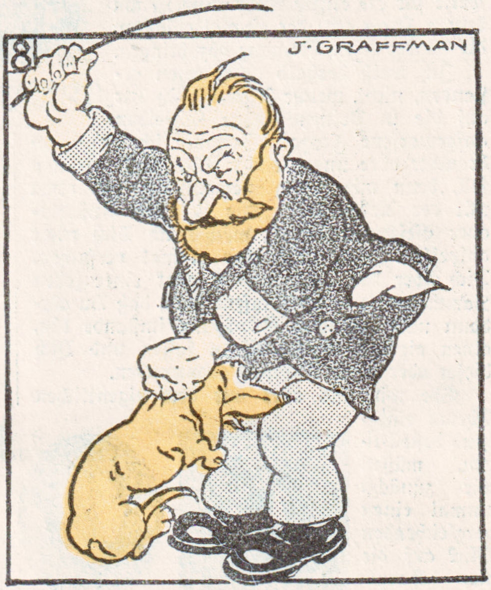

Doch bald fühlt sein Gemüt er arg verstört:
„Dies" ruft er aus, „find' ich ganz unerhört!




Hier ward ein falsches Urteil ausgesprochen,
Die Missetat blieb gänzlich ungerochen. –




Du warst es, der mein Beefsteak aufgefressen!"
Der Förster hat mit einem Mal vergessen,




Was er soeben las, — und Prügel muß empfangen
Der arme Hund, der nie die Tat begangen!




# Vom Lehrling zum Meister.

***Briefe von Onkel Oskar an seinen Neffen Wilhelm, der lernen will, wie man richtig Briefmarken sammelt!***

(Fortsetzung.)

Lieber Neffe!

In der Philatelie wird jeder nach seiner Fasson selig, und „wat dem eenen sin Uhl (Eule), is dem annern sin Nachtigall". Es ist daher auch ganz unmöglich, das Gebiet unseres edlen Sports scharf zu umgrenzen oder bestimmte Regeln aufzustellen, die das „Wie und Was" des Sammelns jedermanns Geschmack ein für allemal festlegen.

Kein Philatelist gleicht dem andern, ein jeder hält seine Sammelweise für die einzig wahre und ist um keinen Preis von der einmal gefaßten die Kinder lesen Meinung abzubringen.

Ich weiß deshalb auch, offen gestanden, nicht, welche Antwort ich Dir auf die in Deinem lieben Schreiben aufgeworfene Frage: „Sammle ich besser gebrauchte oder ungebrauchte Marken?" erteilen soll, denn mit einem Gemeinplatz, wie etwa mit der Redensart: „Das ist eben Ansichts- oder Geschmackssache", möchte ich Dich nicht abspeisen. Ich will aber einmal versuchen, Dich über das „Für und Gegen" einer jeden Sammelweise so weit aufzuklären, daß Du alsdann nach reiflicher Erwägung imstande bist, einen eigenen Entschluß zu fassen und Dich dieser oder jener Richtung zuzuwenden.

Ehe wir uns aber mit dem eigentlichen Thema eingehend beschäftigen, müssen wir zunächst einmal einen vergleichenden Blick auf die vier Hauptgruppen werfen, in welche die riesige Schar der Sammler zerfällt: denn die Göttin Philatelia wird von ihren Anhängern unter ganz verschiedenen Gesichtspunkten betrachtet und verehrt. Was Schiller einmal von der Wissenschaft sagt, läßt sich auch recht gut auf die Philatelie anwenden, nämlich: „Einem ist sie die hohe, die himmlische Göttin, dem andern eine tüchtige Kuh, die ihn mit Butter versorgt."




*Grünes-Kreuz-Ausgabe Wohltätigkeitsmarke.*

Wir haben wissenschaftliche, ideale, durchschnittsmäßige und rechnende Philatelisten, und aus ihnen werden die vier Gruppen gebildet.

Gruppe I umfaßt jene Sammler, die in der Marke selbst, mag sie nun gebraucht oder ungebraucht, selten oder gewöhnlich sein, ein kulturhistorisches Dokument erblicken und die deshalb jedem Stück ihrer Sammlung aus Freude an der Philatelie überhaupt das gleiche liebevolle Interesse entgegenbringen. (Das sind in meinen Augen die echten Philatelisten.)

Gruppe II besteht aus sammelfrohen Leuten, die lediglich ungebrauchten Marken ihre Aufmerksamkeit zuwenden, weil sie an dem hübschen Gesamtbilde, welches ihre durch keinen Stempel verunzierten philatelistischen Schätze bieten, gern ihr schönheitsdurstiges Auge erfreuen und gleichzeitig ihrem Sammelalbum ein entzückendes Aussehen verleihen. (Das sind meines Erachtens Phantasten, die das eigentliche Wesen der Philatelie noch nicht erfaßt haben.)




*Probedruckversuche von Braunschweig, Hannover, Belgien (1865), die aber nicht zur Einführung kamen.*

(Forts. folgt.)




## Kapselrätsel.

Barsch — Hohlmaß — Reiter — Spaten — Senfkorn — Schiffahrt — Fortuna.

Jedem der vorstehenden Wörter sind zwei benachbarte Buchstaben zu entnehmen, die, der Reihe nach gelesen, ein Wintervergnügen bezeichnen.

## Kreuzrätsel.

| | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |

1 — 2 Schiff,
3 — 4 altes Maß,
5 — 6 Stadt in der Rheinprovinz,
1 — 4 Walfischbein,
2 — 5 Spielgerät,
3 — 6 Sport.

## Zahlenrätsel.

1 2 3 4 5 6 4 7 8 6 Stadt in der Schweiz,
2 6 5 3 5 Mädchenname,
3 2 5 4 5 Fehllos,
4 8 6 3 5 3 körperliche Uebung,
3 6 1 2 3 männlicher Vorname,
6 7 5 2 3 deutscher Fluß,
4 8 6 2 3 Stadt in Italien,
7 5 6 3 5 Stadt in Westfalen,
8 7 8 Nachtvogel,
6 8 2 3 5 zerfallenes Bauwerk.

## Umstellaufgabe.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Die Ziffern im Quadrat sind so umzustellen, daß in jeder wagerechten und senkrechten Reihe und in den beiden Diagonalreihen die Ziffern von 1 bis 6 einmal vorhanden sind.

## Auflösungen der Rätsel in Nr. 3.

Zahlenrätsel: Matterhorn, Ahorn, Tomate, Teheran, Erna, Rhone, Hermann, Ohr, Rot, Nahe.

Schlangenrätsel: Erfurt, Tauber, Regina, Aussig, Graupe, Edison, Nessel, Ludwig, Grisly.

Rätsel: Eile — Erle — Eule.

Mathematische Aufgabe:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| * | * | * | * | * | * |
| * | * | * | * | * | * |
| * | * | * | * | * | * |
| * | | * | * | * | |
| | | * | * | * | * |
| | * | * | * | * | |

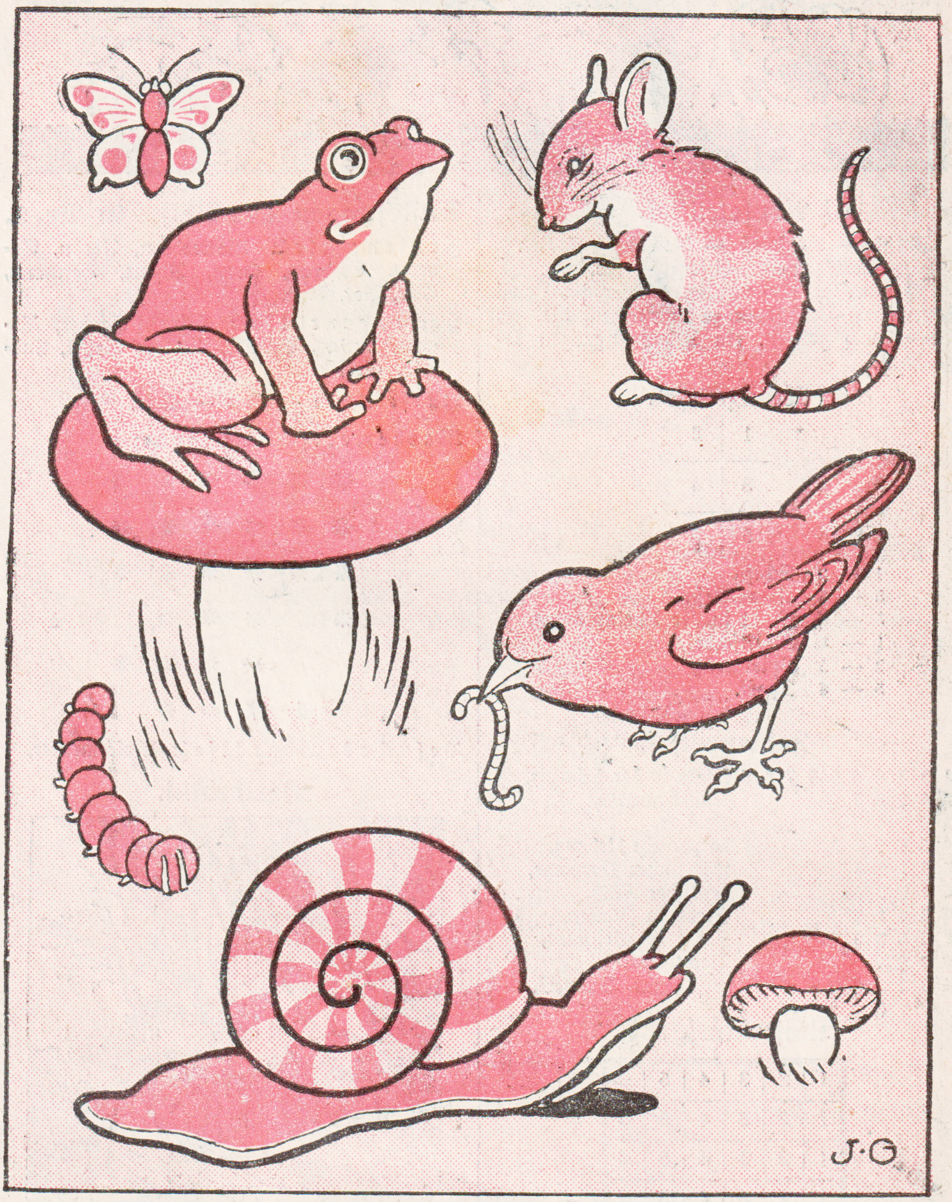
Besuchskartenrätsel: Malermeister.

## Vexierbild.



*Wo ist der Förster, der das Wild füttern will?*

# WIE MAN ZEICHNER WIRD




*Wir haben euch so oft gezeigt, wie eine Zeichnung entsteht. Heute wollen wir euch einmal eine fertige Vorlage zum Nachzeichnen bringen. Also, nun fleissig an die Arbeit! Vergesst nicht die goldene Regel: Erst die Hauptsache, die Umrisslinien recht sorgfältig zeichnen! Dann ergibt sich alles übrige von selbst und ihr werdet an den fertigen Bildern eure Freude haben. Aber nicht etwa die Bilder ausschneiden! Allenfalls könnt ihr sie durchpausen.*

Druck und Verlag: „Die Blauband-Woche". Für die Redaktion verantwortlich: Artur Hartstein, Berlin W 35, Kurfürstenstraße 34.

(I II 123456789